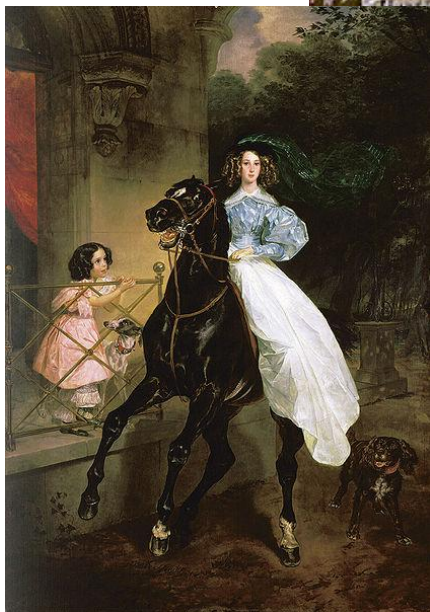


---

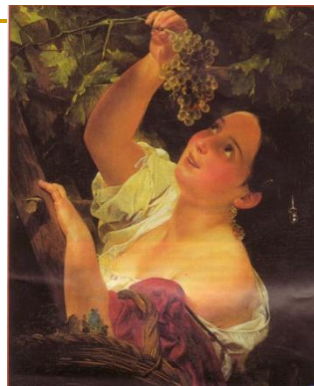
# Пропорции

---



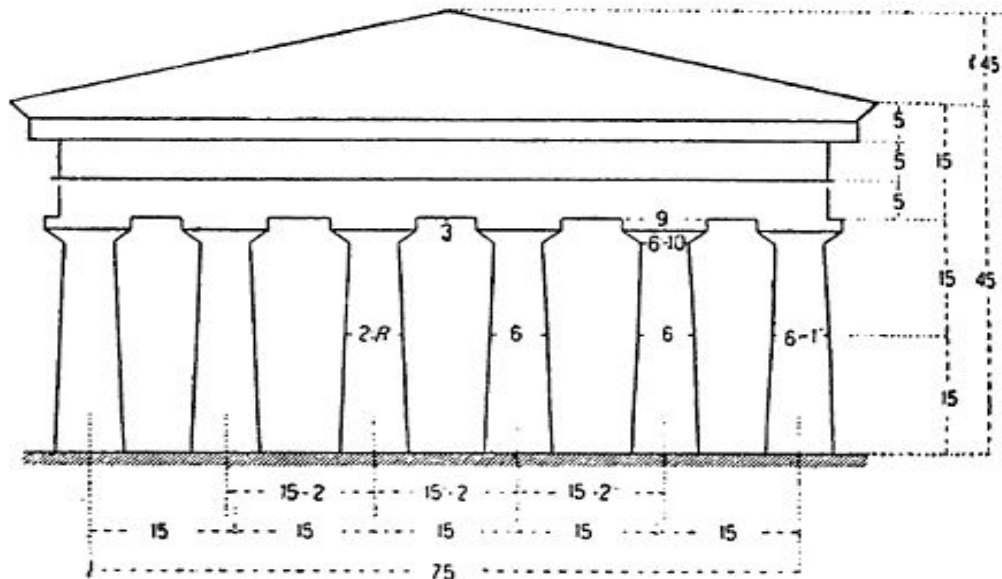
Когда мы знакомимся с историей искусства, любуемся совершенными произведениями-античной статуей или храмом, картинами Леонардо да Винчи, Рафаэля - нас поражает удивительная гармония, которая великолепно отражена известными мастерами. Во многом она определяется таким эстетическим качеством, как пропорциональность целого и деталей.

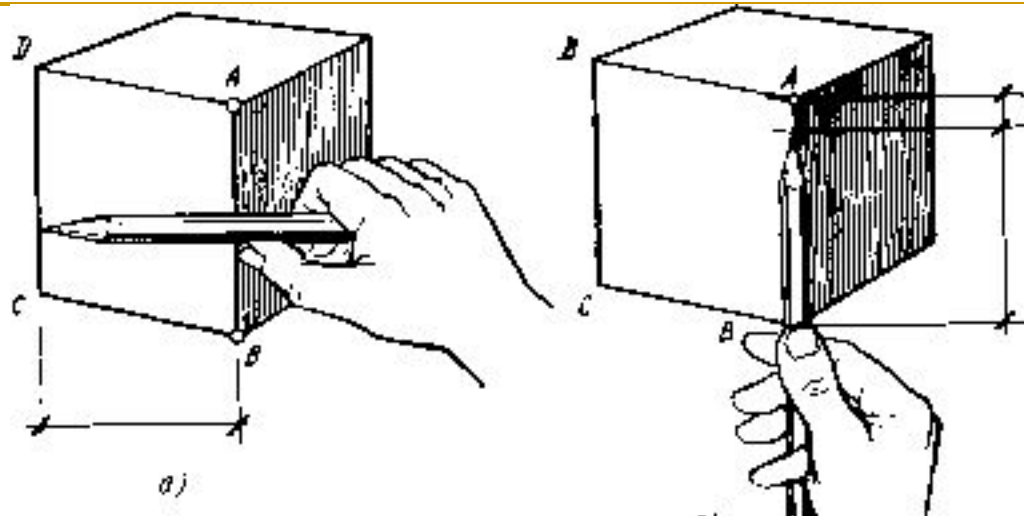
Слово **«пропорция»** в переводе с латыни обозначает «соотношение», «соразмерность». Сравнивая предметы, окружающие нас, по величине, высоте, ширине, объему мы можем сказать, что одни из них длинные, а другие короткие, высокие и низкие, широкие и узкие, большие и маленькие. Устанавливая соотношение между предметами и между частями формы отдельного предмета, мы выясняем их пропорциональные характеристики.



Пропорциями называются размерные соотношения элементов или частей формы между собой, а также между различными объектами.

**Пропорция** — это гармонизация формы художественного произведения, пропорциональность — ее эстетическое качество.



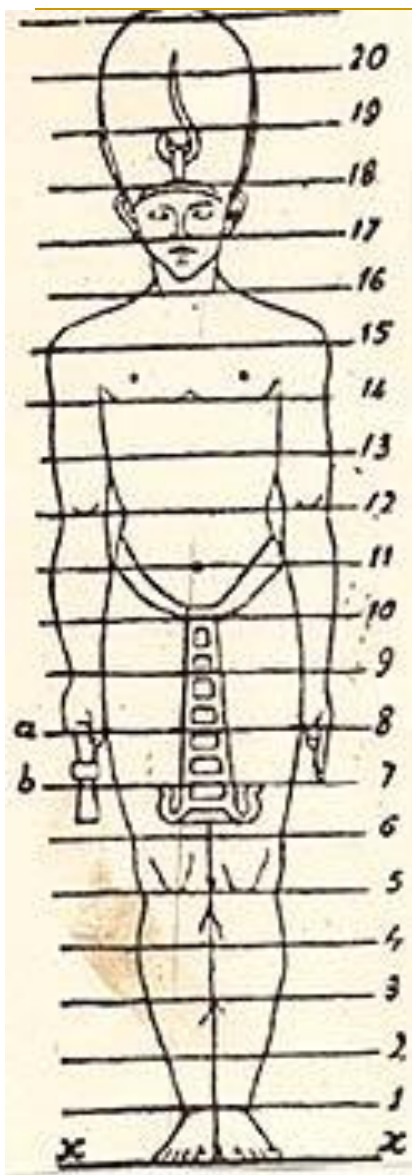


Соразмерность частей образует красоту формы.

В основе определения пропорций лежит **метод сравнения**.

Все эти свойства лежат и в основе грамотного рисунка.

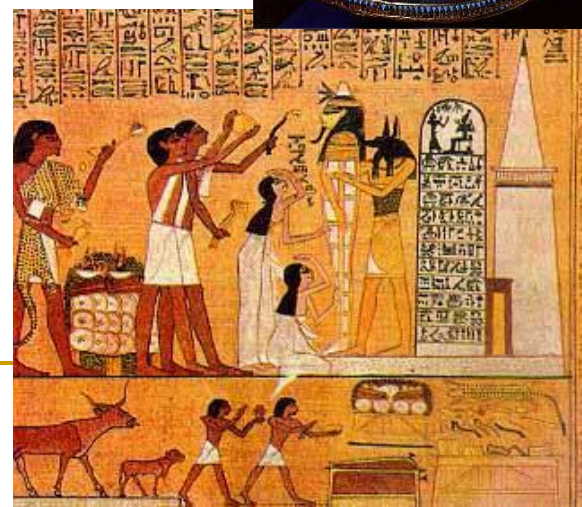
В художественной практике существует известный метод определения пропорций, называемый **визированием**. Визированием пользуются лишь на начальной стадии обучения рисованию с натуры, поскольку оно задерживает развитие глазомера. Именно эту способность необходимо развивать в себе тренировкой. Рисую, нужно помнить, что мы изображаем предметы несколько меньшими их натуральной величины, поэтому необходимо придерживаться единого **масштаба** для определения пропорций всех объектов изображения, составляющих композицию. Таким образом, выдержать пропорции в рисунке — значит добиться соотношения величин всех частей предмета к целому в пределах выбранного формата листа.

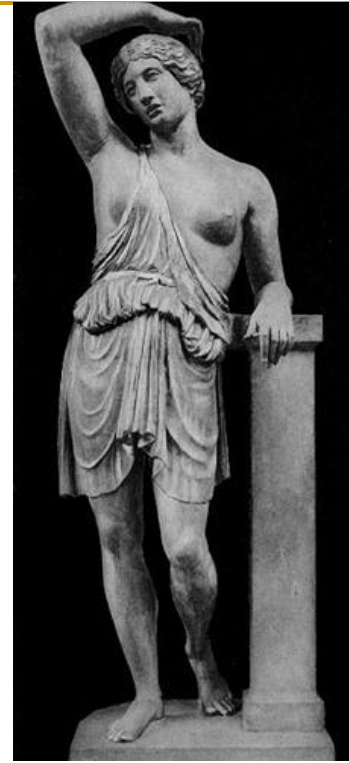
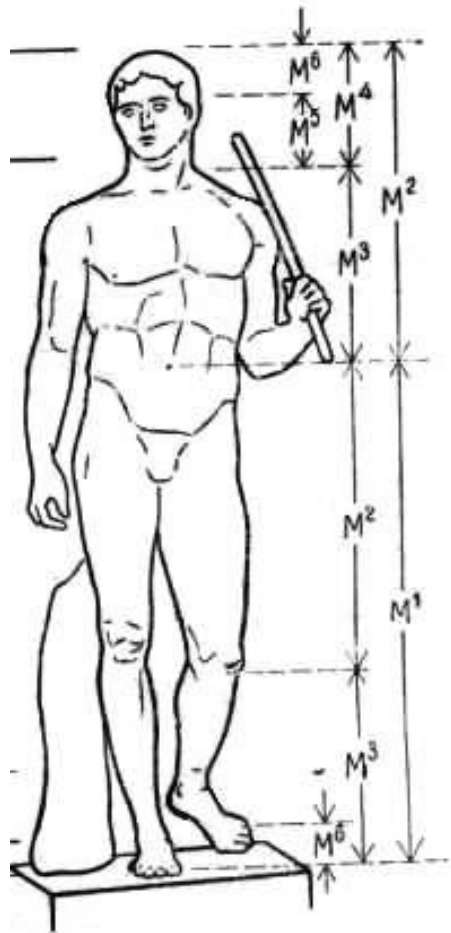


Поиск пропорций в изображении фигуры человека является сложной задачей. Обратимся к истории, посмотрев, как решали ее художники разных эпох и разных культур.

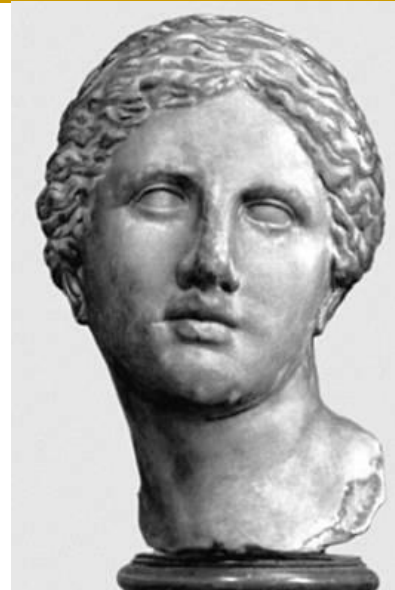
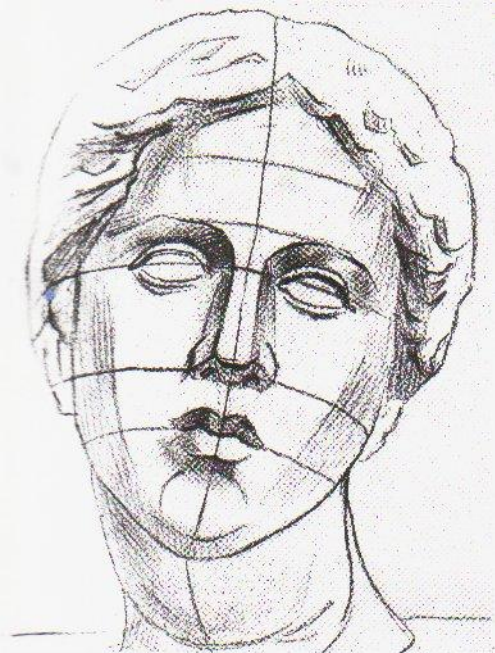
В Древнем Египте для изображения человеческой фигуры был разработан специальный канон — то есть такая система пропорций человеческой фигуры, которая делила изображение на части и позволяла по части определить целое и по одной части тела определить другую.

Известно, что египтяне положили в основу деления фигуры  $21 \frac{1}{4}$  части. В это число входили 19 равных частей деления самой фигуры, а  $2 \frac{1}{4}$  части приходились на изображение традиционного головного убора. Египтяне пользовались и специальными сетками-таблицами, которые наносили на поверхность каменной плиты или стены для создания рельефа или росписи.





Вся история учения о пропорциях связана с поисками законов гармонии и красоты. В Древней Греции систему идеальных пропорций человеческой фигуры создал скульптор Поликлет в V в. до н. э. Его теоретическое сочинение на эту тему называлось «Канон», а выражением в скульптуре этой системы явилась его статуя «Дорифор», что означает копьеносец. Мастер изобразил атлета-юношу, победителя в соревнованиях по метанию копья, в момент, когда после одержанной победы он совершает круг почета по стадиону и его приветствуют восторженные зрители.



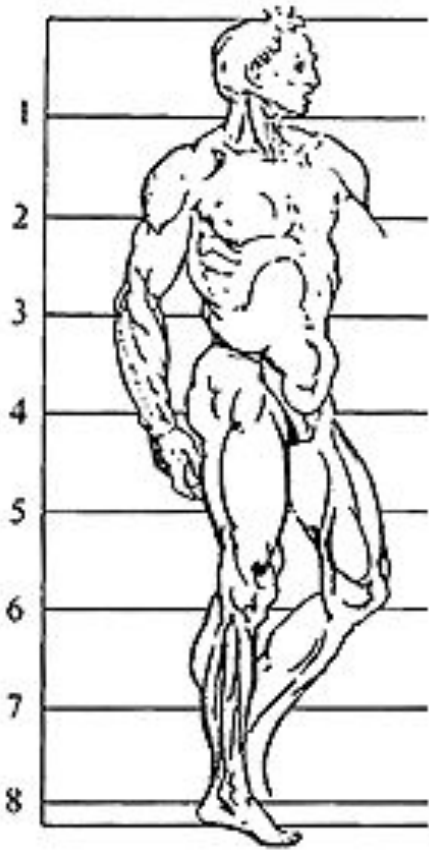
Античное искусство установило идеальные пропорции и для головы человека, согласно которым она по вертикали от темени до конца подборка делится на две равные части линией глазных впадин. Каждую из этих половин можно, в свою очередь, разделить на две равные части: верхнюю – линией волос, нижнюю – основанием носа. Получается четыре равных части. Расстояние между глазами принимается равным ширине крыльев носа.

Расстояние от бровей до основания носа определяет величину ушей. В действительности редко встречаются у людей такие идеальные пропорции, но знать их необходимо, чтобы видеть отклонения от нормы и лучше понимать индивидуальные пропорции живой натуры.

Пока общая форма головы не решена, не найдены её пропорции, нельзя переходить к отделке деталей, Портретное сходство зависит во многом от правильно выдержанных общих пропорций.



Гений Микеланджело - в его абсолютном понимании человеческого тела и пропорций его воспроизведения. Философия Возрождения поставила человека в центр мироздания, сделав его "мерилом всех вещей".





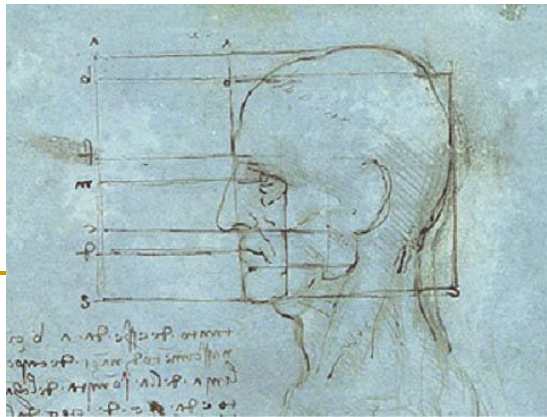
Открытие пропорций, полагают, принадлежит к заслугам древневосточной математики, античная же традиция связывает его с именем выдающегося математика и философа Пифагора(4 в.до н.э.). Универсальный принцип гармонии и красоты в пропорциях получил название «золотое сечение», которое олицетворяло равновесие знания, чувств и силы. Золотое сечение возникает при делении отрезка на две неравные части таким образом, при котором весь отрезок относится к большей его части, как большая к меньшей (0,618).

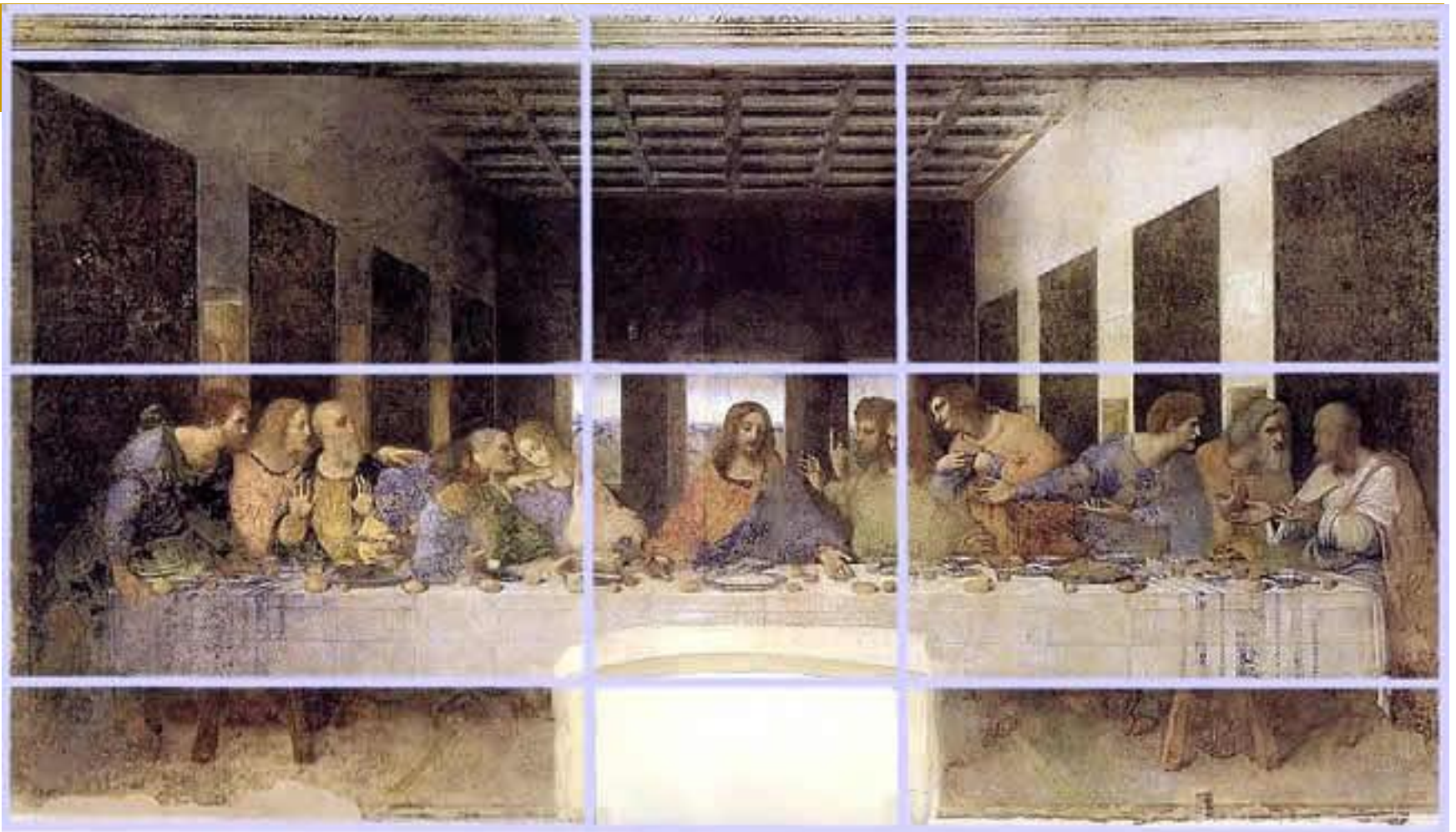
Знакомство с золотым сечением сыграло немалую роль в работе античных архитекторов, скульпторов и живописцев. Обучающимся рисунку будет интересно узнать правило, наглядно прослеживающееся в древнегреческих статуях: при делении туловища человека в соответствии с золотым сечением легко найти уровень пупа и локтя, при повторном делении двух отрезков в противоположных направлениях определяется высота колена и нижний уровень шеи.

Примерами использования золотого сечения может быть античная голова Афродиты и любое из произведений художника Рафаэля. В поисках гармонии художники интуитивно всегда следовали этому принципу и в той или иной мере приближались к идеальным соотношениям, но теоретически принцип золотого сечения был сформулирован в эпоху Возрождения.

---

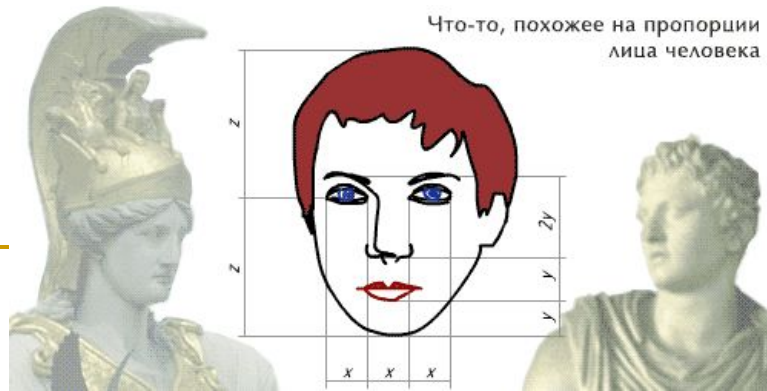
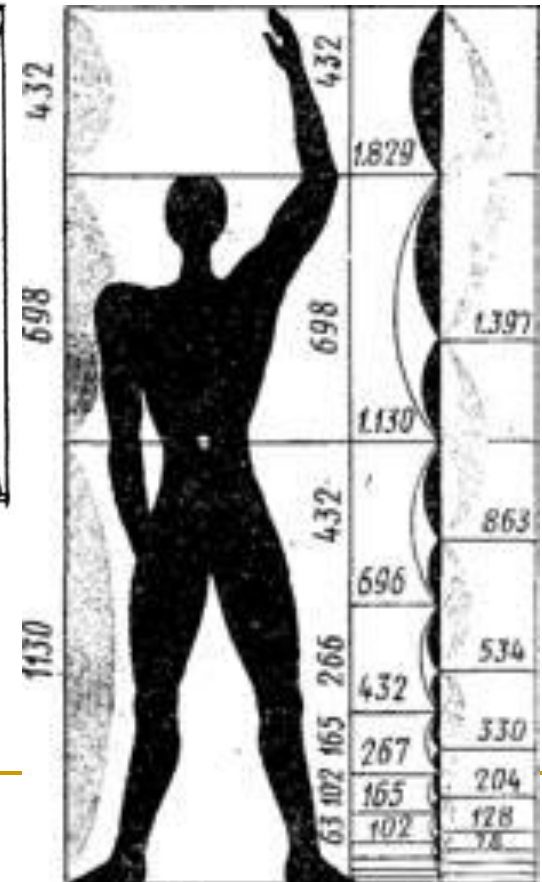
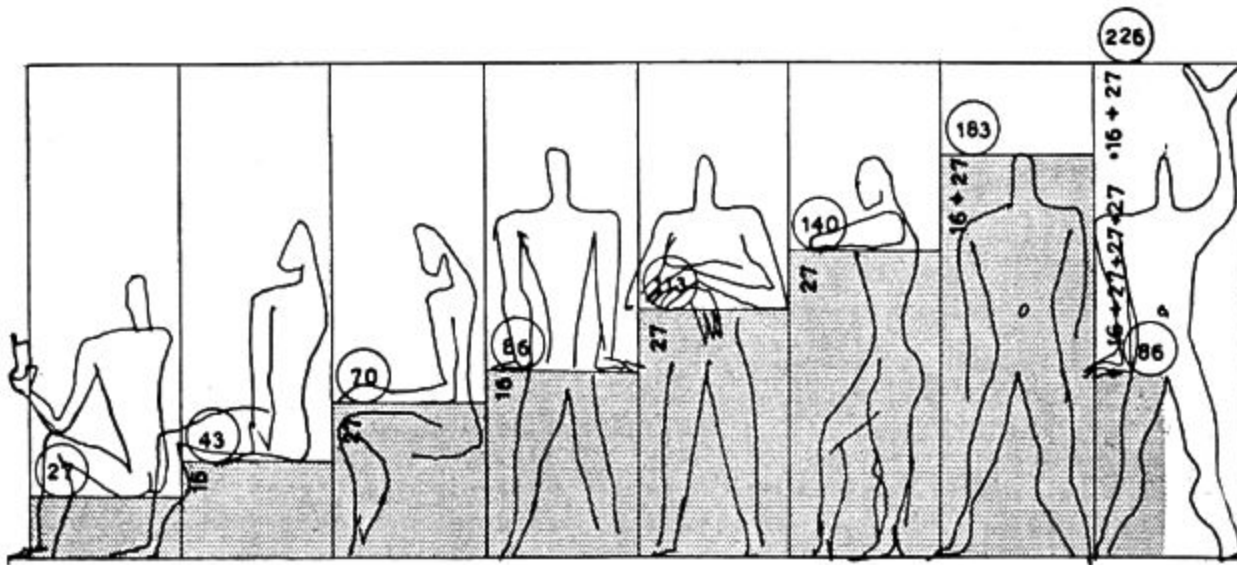
Леонардо да Винчи, изучавший и глубоко анализировавший опыт древних, разрабатывая правила изображения человеческой фигуры, пытался на основе литературных сведений восстановить так называемый «квадрат древних». Он выполнил рисунок, в котором показана пропорциональная закономерность в соотношении частей тела человека.

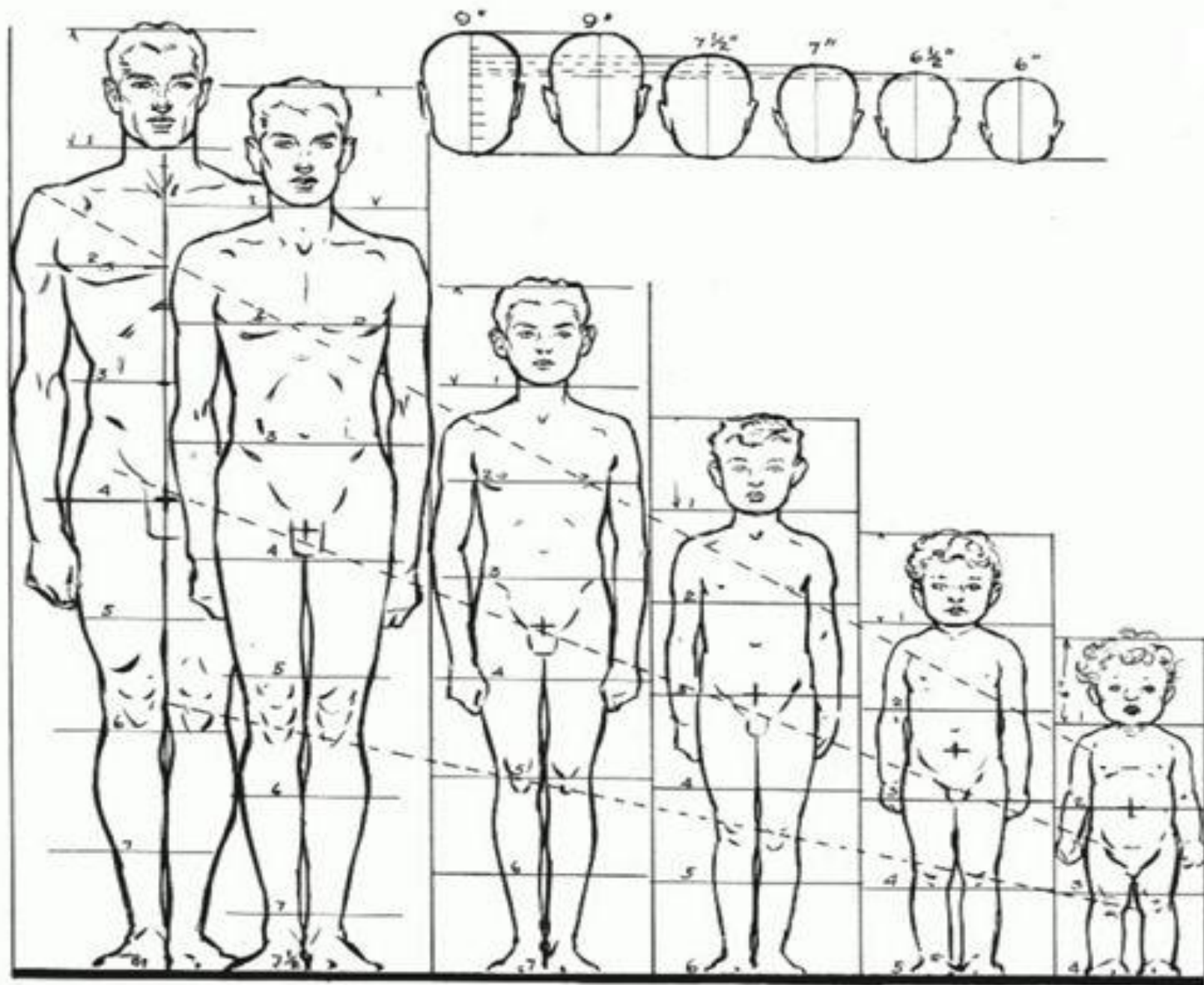






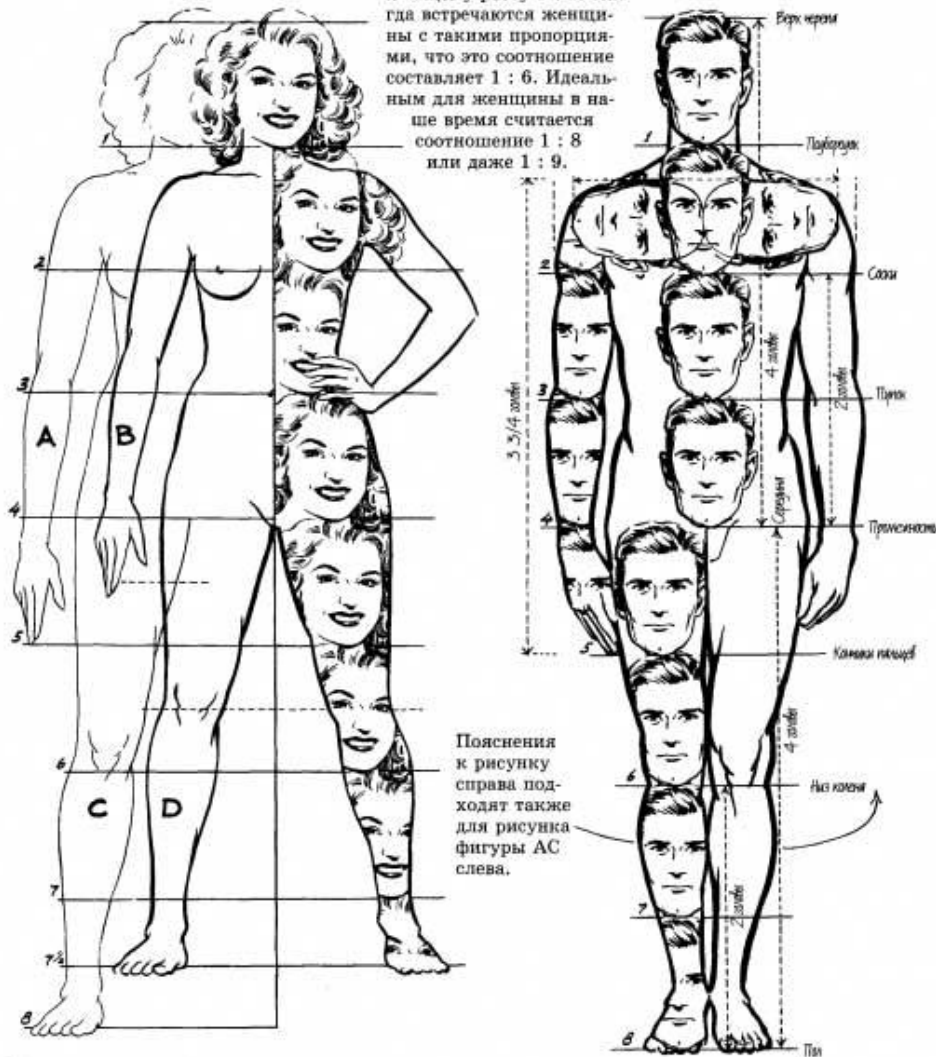
Проблема поиска системы идеальных пропорций остается актуальной и для художников и архитекторов XX века. Французский зодчий Ле Корбюзье в 1947 году разработал «Модулор» — систему деления человеческой фигуры на согласованные в золотом сечении отрезки от ступни до талии, от талии до затылка и от затылка до верха пальцев поднятой руки. На этой основе была создана школа модулей для архитектурного проектирования и дизайна.





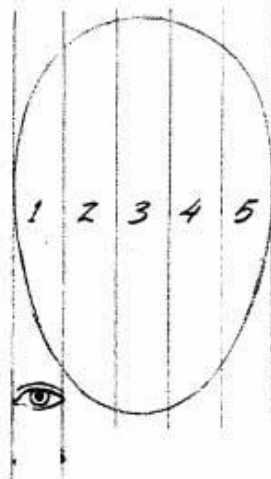
## ПРОПОРЦИИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ФИГУРЫ

Обычно за единицу измерения человеческого тела принимается "длина головы". Рост человека в среднем приблизительно равен 7,5 длины головы. Однако такие факторы, как раса, пол, возраст и индивидуальные различия в физиологии не позволяют принять какие-либо жесткие правила в отношении пропорций. Большинство художников предпочитают изображать фигуру человека с соотношением длины головы к общему росту 1 : 8. Иногда встречаются женщины с такими пропорциями, что это соотношение составляет 1 : 6. Идеальным для женщины в наше время считается соотношение 1 : 8 или даже 1 : 9.

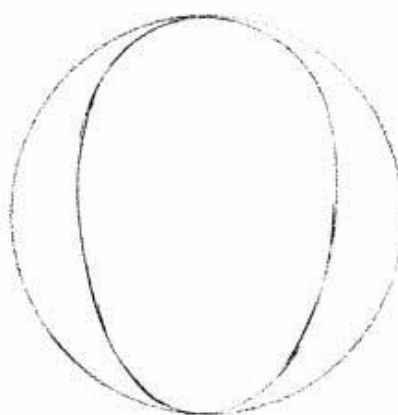


Сверху нарисована фигура с соотношением 1 : 7,5. Левее изображена фигура с такими же головой и телом, но рука и нога отличаются, образуя фигуру ростом с соотношением 1 : 8. Многие художники предпочитают рисовать более длинные ноги. Иногда бывают фигуры с длинной ногой как в фигуре AC, а руки — как в фигуре BD.

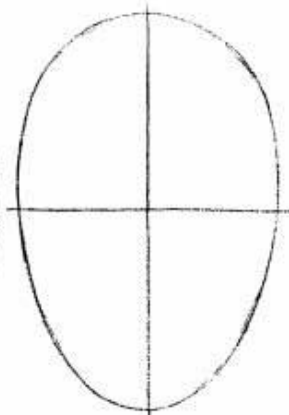
Конечно, не стоит рисовать ряд голов, как показано на рисунке сверху. Здесь они нарисованы для большей наглядности и для того чтобы изучить размеры различных частей тела относительно остальных. Сначала определите, какого роста фигуру вы собираетесь изображать, затем начинайте рисовать сверху вниз. После нескольких упражнений вы научитесь чувствовать пропорции.



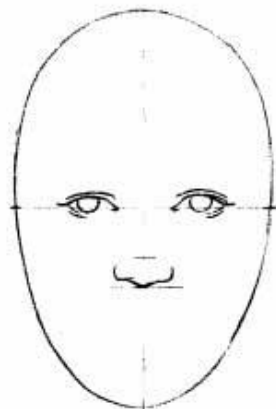
**1** Овал головы делится на пять частей, ширина каждой из них равна ширине глаза. Сами глаза изображаются во второй и четвертой частях. Очень редко размеры частей 2, 3 и 4 отличаются друг от друга. Части 1 и 5 могут быть немного уже остальных. Из-за бакенбард и длинных ресниц расстояния 1 и 5 могут казаться меньше, чем они есть на самом деле.



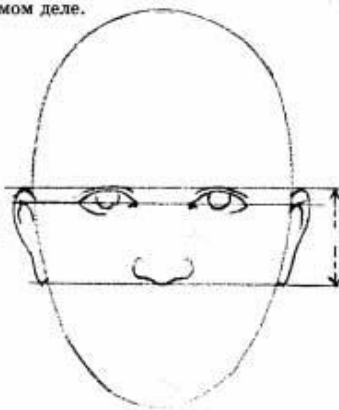
**2** Форма головы далека от круга. Она больше походит на яйцо с острым концом внизу.



**3** набросайте легкими линиями форму яйца и разделите ее на четыре равные части.



**4** Внутренние уголки глаз должны находиться на горизонтальной линии. Внешние уголки могут быть как на линии, так и немного выше нее. Кончик носа размещается на расстоянии 1,5 ширины глаза от середины горизонтальной линии.



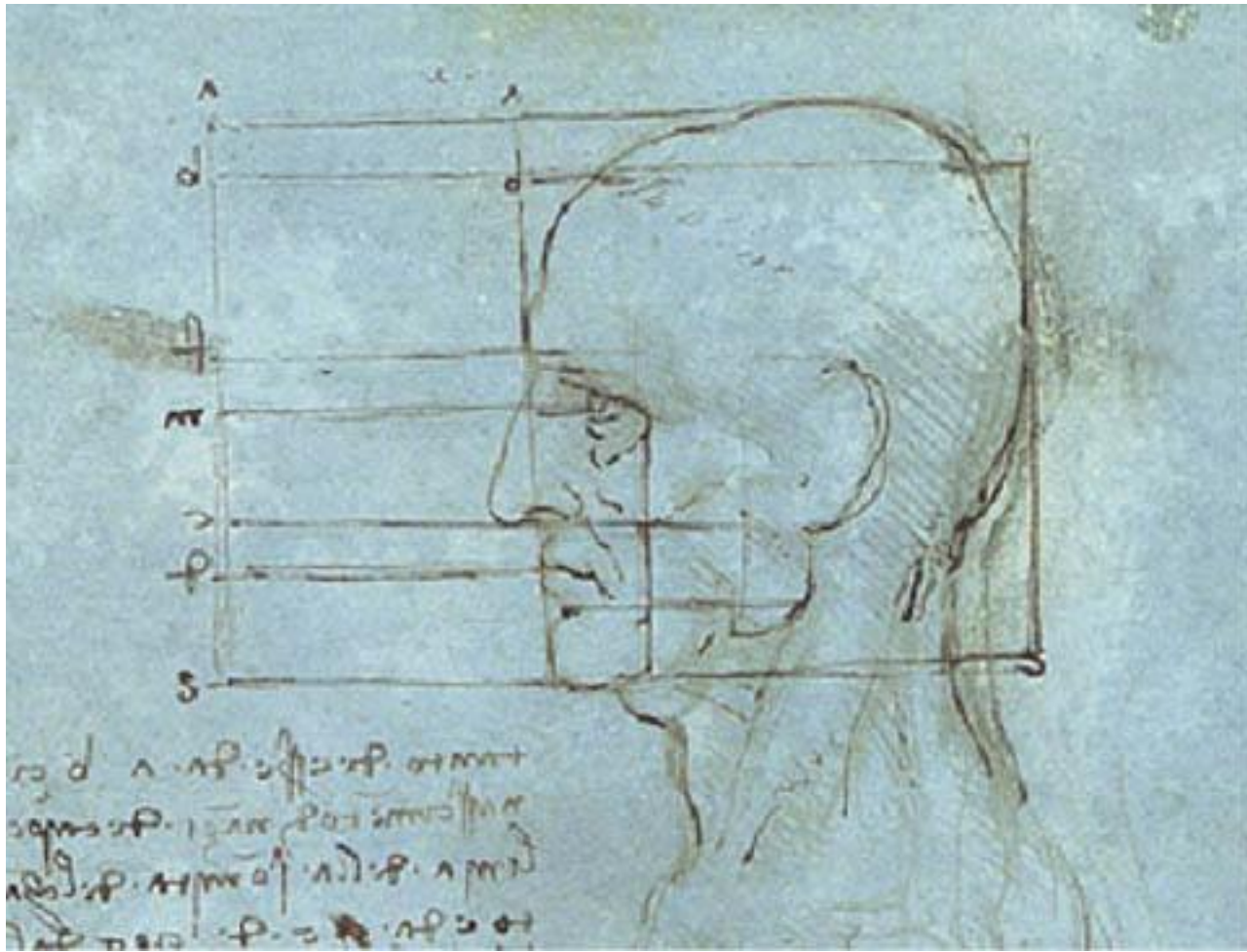
**5** Когда смотришь прямо в лицо, расстояние от верхнего края уха до нижнего равно расстоянию от верхнего века до кончика носа.

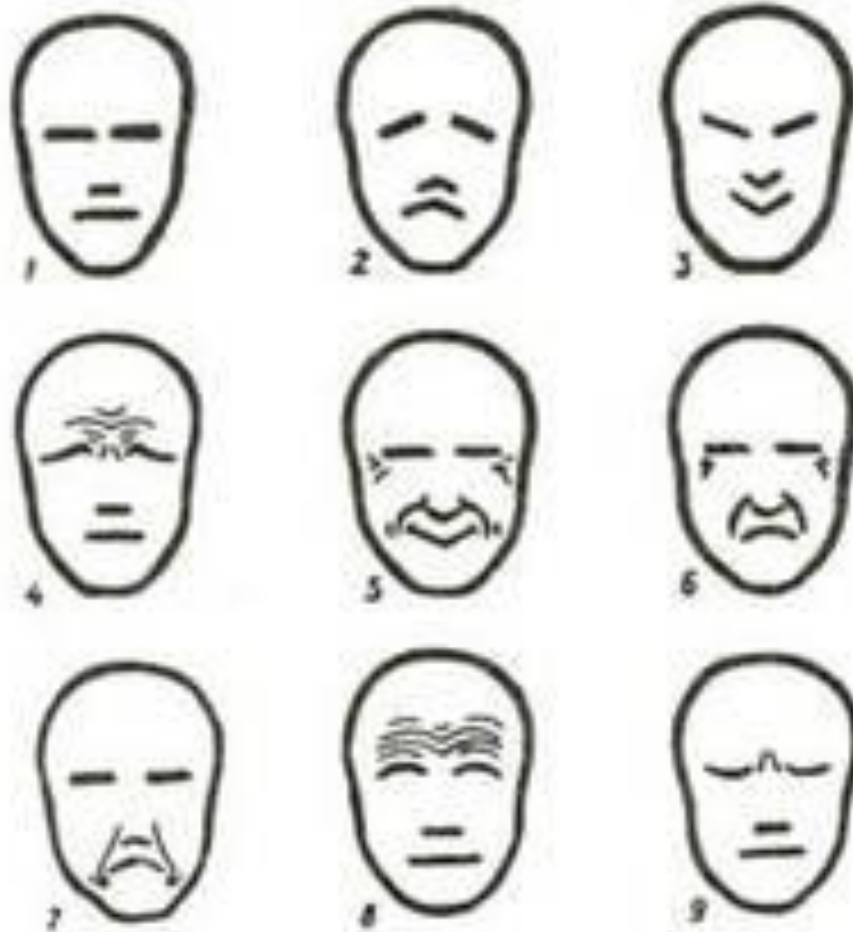
**6а** Расстояние от верхней границы открытого глаза до нижней равно половине его ширины. Бровь находится от глаза на расстоянии, равном половине ширины глаза. Могут быть варианты в зависимости от типа лица.



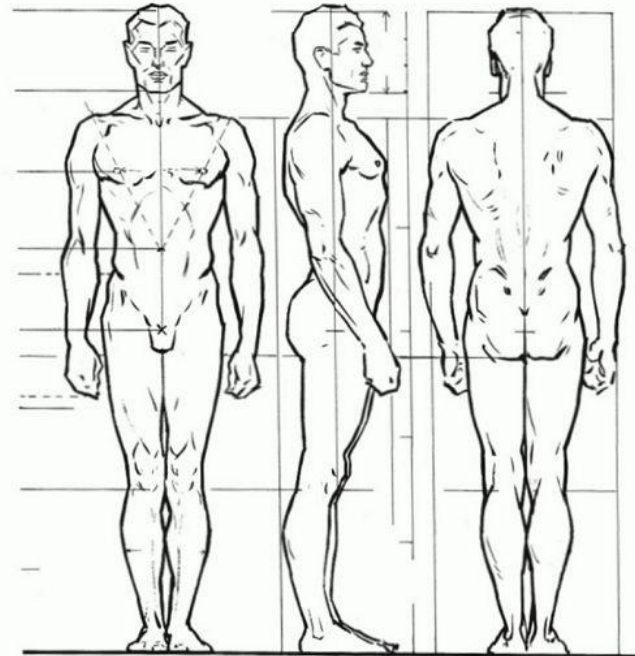
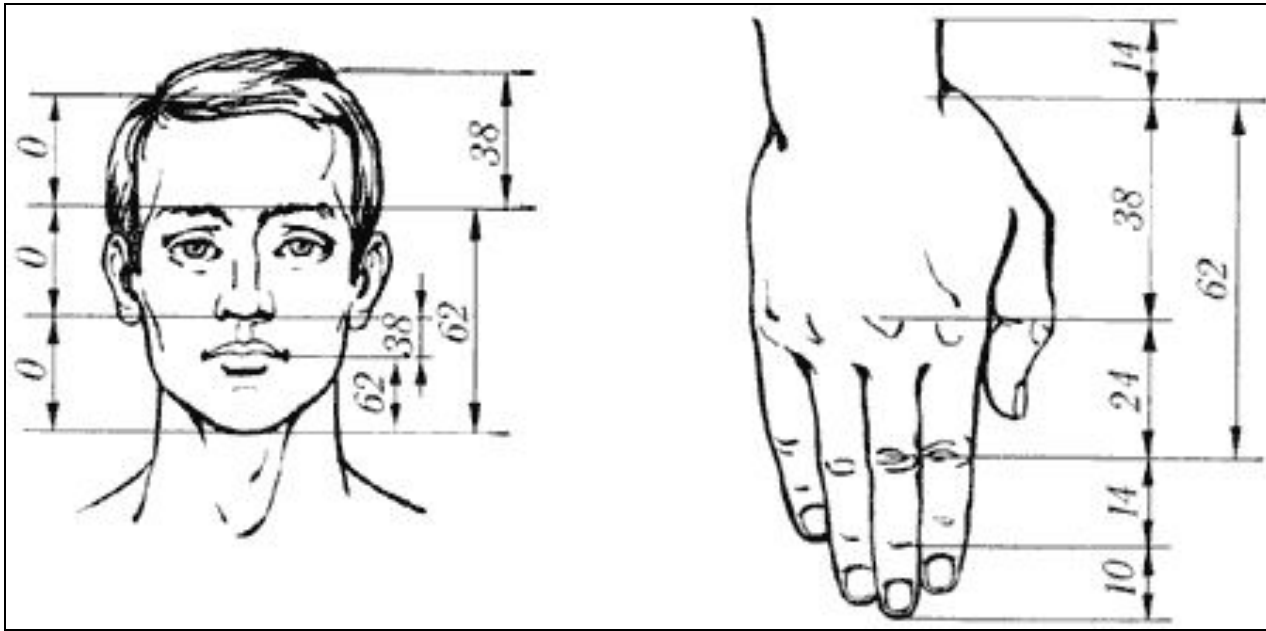
**6б** Размер женского рта по высоте равен половине ширины глаз. Расстояние от верхнего края губ до носа также равно половине ширины глаза. Толщина верхней губы составляет примерно 1/3 толщины всего рта.



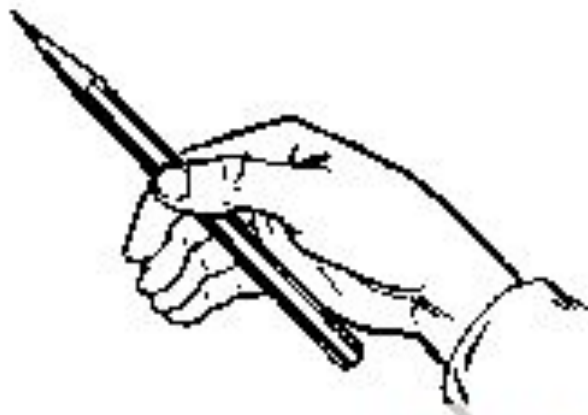
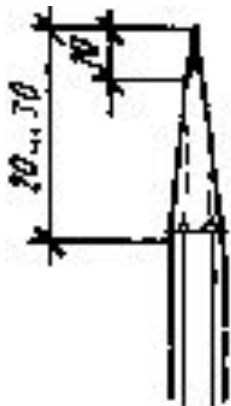




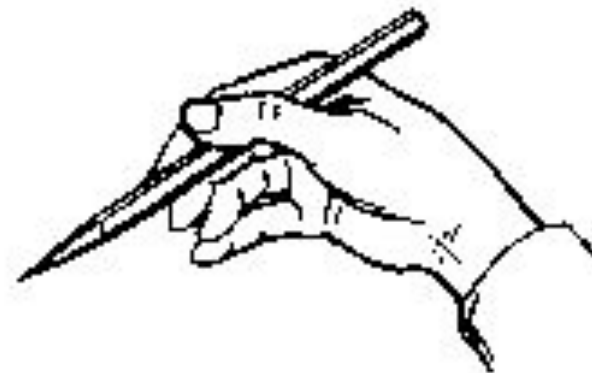
Схематическая таблица сокращения мускулов лица при различных психологических состояниях (по М. Дювалю): 1 – спокойствие, 2 – печаль, 3 – радость, 4 – боль, 5 – смех, 6 – плач, 7 – презрение, 8 – внимание, 9 – размышление



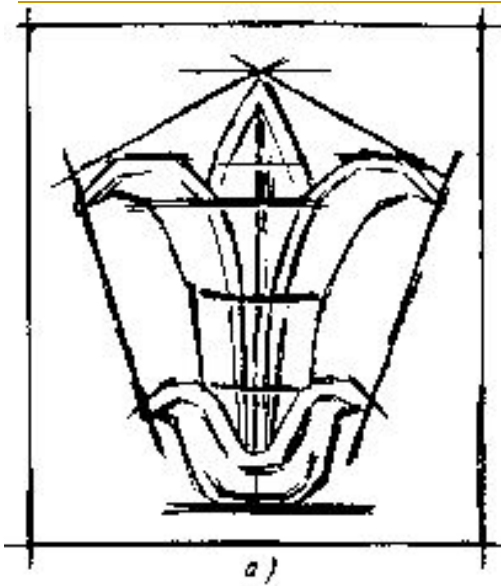
# Рисование гипсового слепка



[elnoya.ru](http://elnoya.ru)



б)



Симметричный орнамент, изображающий стилизованный цветок лотоса, расположен на четырехугольной плите.

Сначала намечают среднюю линию - ось симметрии, затем границы изображения сверху, снизу и с боков.

С помощью вспомогательных линий уточняют положение лепестков и форму отдельных частей цветка. На этой начальной стадии рисования важно правильно передать основные пропорции орнамента и его крупных частей, проверить их и лишь после этого переходить к рисованию более мелких деталей. Такой метод обобщения форм, когда вспомогательными прямыми линиями сложная форма как бы упрощенно очерчивается, помогает точнее передать основные пропорции модели.





После проверки построений прорисовывают форму лепестков, наносят светотень, выявляя характер кривых линий и рельефность орнамента. Прорисовку деталей сопровождают нанесением тона. В результате линейные контуры рисунка должны исчезнуть и стать границами света и тени.

При нанесении теней имеют в виду, что падающие тени, как правило, темнее собственных и контуры падающих теней более четкого и резкого очертания.

